

SYNTHESE

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
COMPÉTENCE SPECIFIQUE	ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS		
MISE EN OEUVRE	ACTIVITES D'ORIENTATION		ACTIVITES ET COURSE D'ORIENTATION
OBJECTIFS (pour le maître) ET SAVOIRS A ACQUERIR (pour l'élève)	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir une relation support/terrain et terrain/support • Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma, ...) • Accéder à la notion de plan (de la vue horizontale à la vue d'avion) • Lire un plan • Reconnaître les éléments caractéristiques et / ou remarquables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir une relation support/terrain et terrain/support • Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma ...) • Construire un plan • Obéir à une logique de déplacement en respectant les limites d'espace et de temps (connaissances topographiques) • Choisir et gérer un itinéraire avec répartition de l'effort (connaissance de soi) • Obéir à des principes de sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir une relation support/terrain et terrain/support • Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma ...) • Prendre des indices de plus en plus vite pour effectuer des choix pertinents • Adapter sa course • Concevoir, construire et mettre en place un parcours • Organiser et gérer l'activité pour un groupe classe.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> • Orienter le plan • Se situer aux différents points d'arrêt du parcours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orienter le plan • Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours • Se donner des étapes dans son cheminement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Courir et moduler sa course • Orienter le plan • Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours • Se donner des étapes dans son cheminement.
COMPETENCES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans l'action en : <ul style="list-style-type: none"> - osant s'engager en toute sécurité - en choisissant des stratégies efficaces - en contrôlant ses émotions. • Construire un projet d'action à court terme • Mesurer et apprécier les effets de l'activité • Appliquer des règles de vie collective. 		<ul style="list-style-type: none"> • S'engager lucidement dans l'action en : <ul style="list-style-type: none"> - osant s'engager en toute sécurité - en choisissant des stratégies efficaces - en contrôlant ses émotions. • Construire un projet d'action • Mesurer et apprécier les effets de l'activité • Appliquer et construire des principes de vie collective.
CONNAISSANCES	<ul style="list-style-type: none"> • Sur soi : réalisation des actions et conduite dans le groupe. • Sur l'activité : maîtrise des instruments utilisés et des règles qu'elle implique. 		

SITUATION DE REFERENCE

COMPETENCE SPECIFIQUE CYCLE 1

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

MISE EN ŒUVRE : Activités d'orientation.

ETRE CAPABLE DE :

- se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches familiers puis, progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...)

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

- Sur soi : réalisation des actions et conduite dans le groupe
- Sur l'activité : maîtrise des instruments utilisés et des règles qu'elle implique.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<ul style="list-style-type: none"> • Vers la course d'orientation 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir une relation support/terrain et terrain/support • Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma ...) • Accéder à la notion de plan (de la vue horizontale à la vue d'avion) • Lire un plan • Reconnaître les éléments caractéristiques et / ou remarquables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappporter la preuve (poinçon, codage ...) de passage à toutes les balises dans un temps donné. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher et/ou dénombrer des balises. 	<p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Milieu connu vers le milieu incertain : <ul style="list-style-type: none"> - cour d'école - clos : parc, stade, petit bois. • Possibilités : <ul style="list-style-type: none"> - fléchage, - jalonnement, balisage, - parcours en étoile. • Supports : <ul style="list-style-type: none"> - plan simplifié - feuille de route. <p>HUMAINS :</p> <p>Privilégier la présence d'adultes sur des points fixes à risques majeurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ramener toutes les preuves de passage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orienter le plan • Se situer aux différents points d'arrêt du parcours.

SITUATION DE REFERENCE

COMPETENCE SPECIFIQUE CYCLE 2

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

MISE EN ŒUVRE : Activités et course d'orientation.

ETRE CAPABLE DE :

- effectuer un parcours dans un minimum de temps, en retrouvant « x » balises indiquées sur un plan, dans un milieu chargé d'incertitude.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager lucidement dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

CONNAISSANCES

- Sur soi : réalisation des actions et conduite dans le groupe.
- Sur l'activité : maîtrise des instruments utilisés et des règles qu'elle implique.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<ul style="list-style-type: none"> • Activités et course d'orientation 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir une relation support/terrain et terrain/support • Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma ...) • Construire un plan • Obéir à une logique de déplacement en respectant les limites d'espace et de temps : connaissances topographiques • Choisir un itinéraire et répartir son effort • Obéir à des principes de sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappporter la preuve (poinçon, codage ...) de passage à toutes les balises dans un minimum de temps. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver des balises en fonction du nombre ou de la valeur attribuée. 	<p>MATERIELS :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Milieus progressivement éloignés et chargés d'incertitude : <ul style="list-style-type: none"> - clos : parc, stade - bois, forêt, montagne. • Possibilités : <ul style="list-style-type: none"> - fléchage, - jalonnement, balisage, - parcours en étoile et papillon. • Supports : <ul style="list-style-type: none"> - plan, carte (cadastre) - feuille de route. <p>HUMAINS :</p> <p>Privilégier la présence d'adultes sur des points fixes à risques majeurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible dans un temps limité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orienter le plan • Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours • Se donner des étapes dans son cheminement.

SITUATION DE REFERENCE

COMPETENCE SPECIFIQUE CYCLE 3

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

MISE EN ŒUVRE : Activités et course d'orientation.

ETRE CAPABLE DE :

- effectuer un parcours dans un minimum de temps, en retrouvant « x » balises indiquées sur un plan, dans un milieu inconnu.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager lucidement dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

- Sur soi : réalisation des actions et conduite dans le groupe
- Sur l'activité : maîtrise des instruments utilisés et des règles qu'elle implique.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<ul style="list-style-type: none"> • Activités et course d'orientation 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir une relation support/terrain et terrain/support • Utiliser un support (plan, carte, photo, schéma, carte CO, ...) • Prendre des indices de plus en plus vite pour effectuer des choix pertinents • Adapter sa course • Concevoir, construire et mettre en place un parcours • Organiser et gérer l'activité pour un groupe classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapporter la preuve (poinçon, codage ...) de passage à toutes les balises (ou certaines) dans un minimum de temps. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver des balises en fonction du nombre et/ou de la valeur attribuée. 	<p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Milieu inconnu et chargé d'incertitude : <ul style="list-style-type: none"> - Si possible terrain varié, boisé, sécurisant (limites : clôtures, routes, ruisseaux, balises, rubalises ...) - bois, forêt montagne. • Supports : <ul style="list-style-type: none"> - plan, cartes (cadastre, initiation CO et carte CO) - feuille de route - montre - sifflet ou corne de brume - carte Mère contrôle - éventuellement boussole. <p>HUMAINS :</p> <p>Privilégier la présence d'adultes sur des points fixes à risques majeurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ramener toutes les preuves de passage le plus rapidement possible et dans un temps limité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Courir et moduler sa course • Orienter le plan • Se situer ou/et se resituer à tout endroit du parcours • Se donner des étapes dans son cheminement.